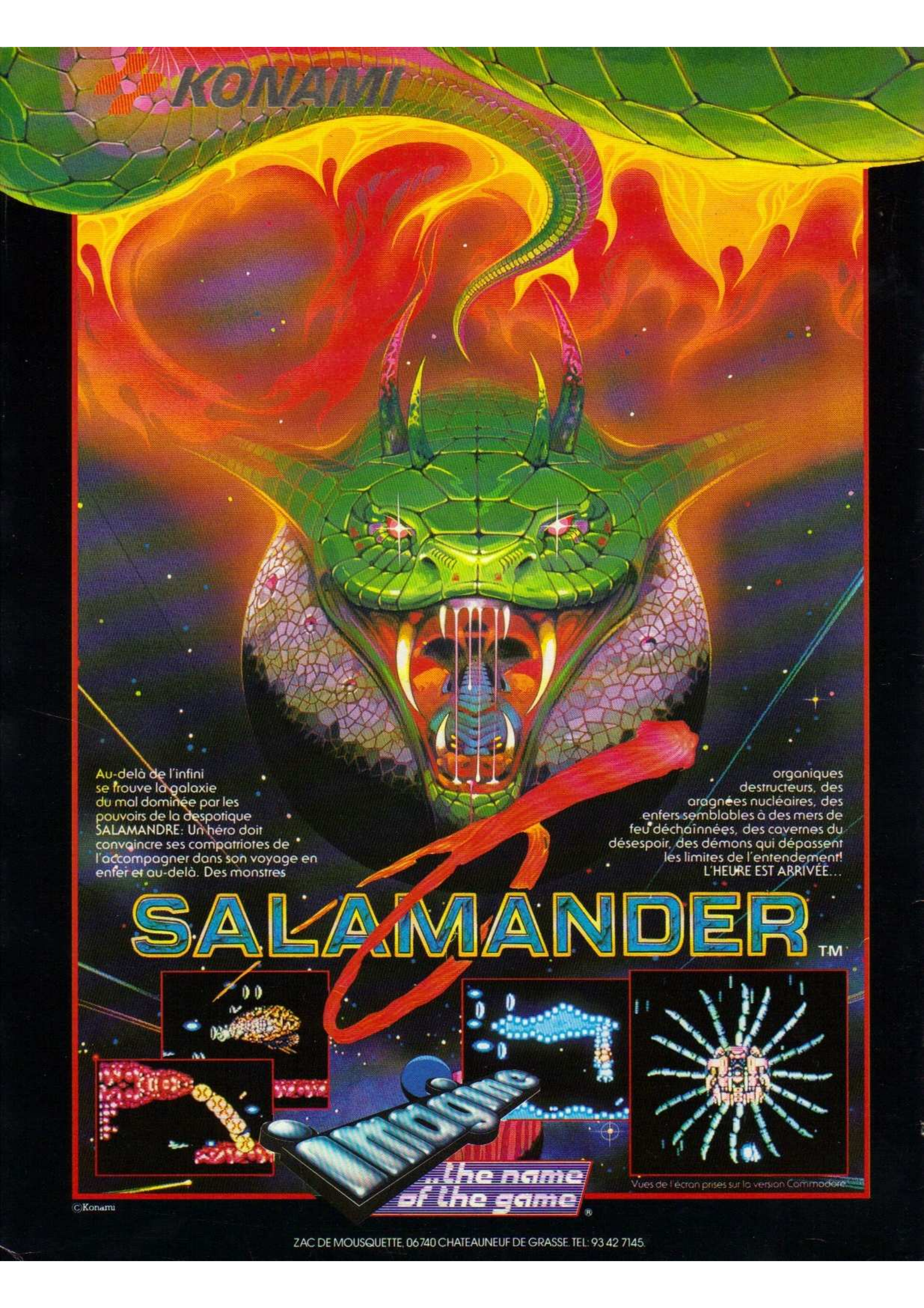


N°12
JUILLET AOUT 1988
Micro NEWS
Micro NEWS
L'AMIGA A NU...
SPECIAL VACANCES
JOUEZ SUR LA PLAGE
NOUVEAU
MICRO PURSUIT
JEUX-B.D.
CARALI EN FOLIE
SONDAGE
GAGNEZ 200 JEUX
M 2843 - 12 - 19,00 F
3792843019000 00120
Belgique:139 FB
Suisse:5,50FS
Canada:$6,15
200 NOUVEAUTES ATARI
LEROUGE


KONAMI
Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héro doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres organiques destructeurs, des aragnées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchaînnées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement! L'HEURE EST ARRIVÉE…
SALAMANDER™
Imagine
...the name of the game®
Vues de l'écran prises sur la version Commodore
©Konami
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.


Vous êtes en compétition contre les plus grands champions du monde dans la plus prestigieuse et la plus dure série de jeux de sports d'hiver jamais imaginée. Sept manifestations vont éprouver votre compétence et vos nerfs jusqu'à la corde; chacune présentant ses propres exigences particulières. La pratique, la patience et encore de la pratique, voilà ce qui est nécessaire pour que vous ayez une chance d'obtenir une médaille. Vous pouvez y arriver, vous y arriverez! Et en plus, vous allez passer de bons moments à essayer!
THE GAMES™
WINTER EDITION
Ski Jumping – Un courage casse – cou, des nerfs d'acier et une maîtrise totale sont indispensables pour cette épreuve dans laquelle la distance comme le style déterminent votre score.
Cross Country Skiing – L'une des épreuves de pure prouesse physique parmi les plus difficiles jamais conçues. Vous vous battrez contre le temps, le terrain et l'hiver lui-même au cours de ce test d'endurance suprême.
Figure Skating – La grâce et la précision sont des éléments essentiels de ce sport hautement artistique.
Slalom – Vitesse, maîtrise et précision à la seconde près sont indispensables dans cette épreuve qui compte parmi les plus difficiles épreuves de ski.
Luge – De l'audace, un brin de folie hivernale! Allongé sur une luge, les pieds en avant, vous devrez faire appel à tous les muscles de votre corps pour utiliser au mieux chaque virage et chaque ligne droite.
Downhill Skiing – Descente en chute libre dans un monde blanc. Dévalant à la poursuite d'une médaille d'or, vous atteindrez des vitesses de 110km à l'heure.
CONTESTANT TIME: 00.00
EPYX®
Spectrum + 3 Disquette

EDITO

SPÉCIAL FARNIENTE

Ah que c'est bon de ne rien faire... Ça va les mecs ? Pour nous, à Micro News, ça va très bien puisque, lorsque vous lirez ces lignes, nous serons carrément en vacances, allongés sur le sable chaud -le verre à la main, le cigare aux lèvres- entourés de créatures de rêve, les mêmes que sur la couverture !
Mais peut-être que vous aussi vous découvrez ce numéro douillettement allongé sur la plage, le clapotis des vagues berçant votre lecture... Ce que vous ne savez pas encore, c'est que ce n'est pas seulement un journal que vous avez entre les mains, mais aussi une véritable panoplie du dragueur de plage.
Explication : regardez la B.D. de Carali en page 56. Il suffit de la montrer à une jeune fille victime de votre concupiscence en disant : "Vous avez vu, mademoiselle, on parle de vous et de moi dans ce journal !" Il est impossible qu'elle n'ait pas la curiosité de regarder et là, le plus dur est fait car elle va éclater de rire (chacun sait que si vous arrivez à la faire rire, c'est pour ainsi dire dans la poche...). Si elle ne riait pas, alors Carali ne s'appelle plus Carali ! Ensuite vous enchaînez direct en lui proposant de jouer à Micro Pursuit (en page 90) et pour le reste nous vous faisons confiance... (Evidemment, ça peut se passer comme dans la B.D. si jamais le mari débarque, mais ce sont les risques du métier...)
Tenez-nous au courant de vos "high scores"... ou de vos déboires (ou simplement pour nous dire bonjour) en nous envoyant de splendides cartes postales qui nous mettront du baume au cœur lorsque nous serons en train de travailler à Paris au mois d'août. Les plus belles cartes postales -ou les plus drôles- feront gagner à leurs auteurs un album osé de Carali !
N'oubliez donc pas Micro News lorsque vous irez sur la plage et pensez à emporter une paire de dés pour jouer à Micro Pursuit !
Il y a plein d'autres choses super à découvrir dans ce numéro comme, par exemple, l'enquête lecteurs (page 57) qui va permettre à 200 d'entre vous de gagner un jeu. Ere Informatique en offre carrément 150, et Sega et Nintendo complètent pour les console-maniacs. Deux cent jeux, ça vaut le coup de passer dix minutes à répondre à nos questions ! Et en plus, ce sondage nous permettra de mieux vous connaître et de faire de Micro News, plus que jamais, votre journal ! Et ce n'est pas tout ! D'autres éditeurs se sont proposés pour vous offrir des jeux, non pas une fois ou deux, mais tous les mois à longueur d'année ! Oui, vous avez bien lu : dans chaque numéro dorénavant, vous pourrez gagner des jeux offerts par US Gold, Loriciels, Microïds, Ere Informatique (encore eux !), Coktel Vision, Cobra Soft, Eurosoft, MBC, Chip, Titus, Lankhor, Nintendo et Sega (encore eux !), Konami, Hal... ils sont venus, ils sont tous là où presque ! Pour tout savoir sur ce plan d'enfer, reportez-vous à la rubrique Top Secret en page 78.
Bonnes vacances les gâtés et gare à la rentrée !
Encore plus beau, encore plus gros !
Le prochain numéro de Micro News sortira le 25 août et sera... fracassant !

SAMOURAÏ WARRIOR

Somnifère ou logiciel ?



Encore un jeu de karaté sur ce bon vieux C64. C'est d'un rétro...Vous êtes l'honorable samouraï G. Touraté et partez en ballade. En fait, c'est pas vraiment du karaté, c'est du combat avec des sabres, mais bon, n'ergotons pas, c'est un détail. Il y a un but dans le jeu : vous devez sauver Lord Noriyuki pris entre les griffes de l'infame Lord Hikiji. Je ferais quand même remarquer qu'il n'y a pas de lord au Japon (c'est un titre anglais), mais bon, le jeu est anglais, alors, ne chipotons pas trop. Non, ce qui m'embête franchement plus c'est quand je m'endors en testant un logiciel. Après tout, un jeu, c'est fait pour s'amuser, non ? Là, c'est monotone, soporifique, déjà vu 1293 fois (ou 1386, je ne suis pas sûr). L'animation n'est pas trop mauvaise, elle est seulement moyenne, mais les graphismes sont eux très...nuls. Voilà, j'ai cherché un autre mot, j'ai pas trouvé, excusez-moi, je suis un peu fatigué ces jours-ci (vivement les vacances). Bref. Le jeu n'est pas franchement catastrophique, il est tout simplement complètement inintéressant, déjà vu, somnifère. Bon, j'insiste pas, vous devez avoir compris, pas vrai...

(Cassette Firebird pour C64).

O.F.

PIXEL 3

Au point par point

Les logiciels graphiques sont bizarrement rares sur MSX2. D'autant plus étrange que le nombre de couleurs, la résolution de l'écran, les possibilités d'animation laissent entrevoir de fabuleuses réalisations !

Pixel 3 s'attaque résolument à toutes les performances graphiques dont vous avez pu rêver. Un premier sous-programme permet, banalement, de dessiner et de peindre, et ce à l'aide du clavier, d'un joystick, ou d'une souris. Les déplacements sont fins, les manipulations assez faciles. Et votre talent ne risque pas d'être limité par d'affreuses considérations techniques : 16 couleurs simultanées pour une résolution de 512 sur 212 points, voilà une palette et une toile que Picasso lui-même vous aurait enviées ! Un menu d'icônes facilite les choses : traits libres, fonctions géométriques, remplissages, effacements, déplacements, réglage des couleurs de base, etc.

Le second sous-programme permet de créer des sprites, c'est-à-dire des objets réduits qui pourront facilement être déplacés : monstre, vaisseau spacial, héros... L'écran affiche une grille



de 16 points sur 16, dont vous définissez la couleur de chaque point. Vous pouvez dessiner ainsi un guerrier, par exemple.

Avec le troisième sous-programme, vous allez pouvoir redessiner ce guerrier, en modifiant la position d'un de ses bras. Puis d'une de ses jambes. Et enfin encore de sa tête. Vous disposerez ainsi d'une "série de sprites". En les faisant se succéder rapidement à l'affichage, le programme créera l'illusion du mouvement, de la course par exemple. C'est le procédé d'animation de tous les personnages des meilleurs jeux. Il vous restera à sauvegarder cette série de sprites ; vous pourrez la réutiliser dans tous programme basic ou langage-machine pour retrouver votre guerrier-qui-court.

Pixel 3 permet donc de créer des décors immobiles (décors, fonds d'écran), des objets, et des objets animés. L'ensemble de ses trois sous-programmes résoud à peu près tous les problèmes graphiques qui peuvent se poser. En 16 couleurs que vous pouvez mélanger, modifier, nuancer : une merveille !



(Disquette T&ESOFT pour MSX2).

J.M.M.

DRAGON SLAYER II ET IV

Tous feux, tous flamme !

Double suite pour une série à succès (ne nous demandez pas où est passé le III, nous ne le savons pas). L'épisode II vous jette tout de suite sur le pavé d'une cité médiévale, dans une rue bordée de châteaux et d'échoppes. Il faut entrer pour voir : on vous propose de tout. Des armes et des potions évidemment (biens de consommation courante), un peu de magie (le luxe), et



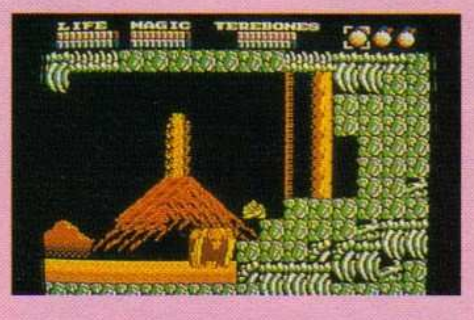
réussi, mais la quête semble se limiter à une sempiternelle exploration sans grand intérêt. Si la réalisation technique et le graphisme avaient été à la hauteur, on aurait pu être séduit et rentrer à fond dans l'univers du jeu. Mais il n'y a vraiment rien qui vienne relever le lot, à part, soyons juste, une musique et des bruitages bien faits. La version PC est du même niveau et, quoique relativement bien réalisée, reste quand même très quelconque. Indian Mission est un ratage complet. Dommage.
(2 disquettes Coktel Vision pour ST ou PC).

O.F.





beaucoup de services (médecins, formations accélérées diverses, etc). Exactement de quoi équiper et renforcer votre personnage avant de le précipiter dans un monde souterrain peu hospitalier... C'est ultra-classique, il y a à peine besoin de lire la règle avant de commencer, mais on se laisse prendre au jeu. La cartouche étant compatible MSX1 et MSX2, les graphismes du monde souterrain sont plutôt sommaires ; sacrifiés sans doute au profit des portraits très soignés des principaux commerçants et magiciens, un drôle de choix à notre avis dans la répartition des précieux K-octets consacrés à l'affichage...
Pas de restrictions par contre quant à Dragonslayer IV : graphisme génial, jeu passionnant, délire complet. Vous commencez par choisir votre personnage parmi les membres de la famille Drasle (ce qui va du géant au nain en passant par le chien ou le chat !) ; certains choix vous interdisent de profiter de certains objets (pas de masse d'arme ni de cuirasse pour le chat, mais beaucoup de magie....).
Reste à s'enfoncer dans un nouveau dédale de salles, de grottes, de puits, de couloirs... Fabuleux : en plus de deux heures de tests, nous avons toujours découvert des lieux entièrement nouveaux, des régions entièrement inexplorées, comme si le champ de jeu était infini ! Il y a des monstres pour

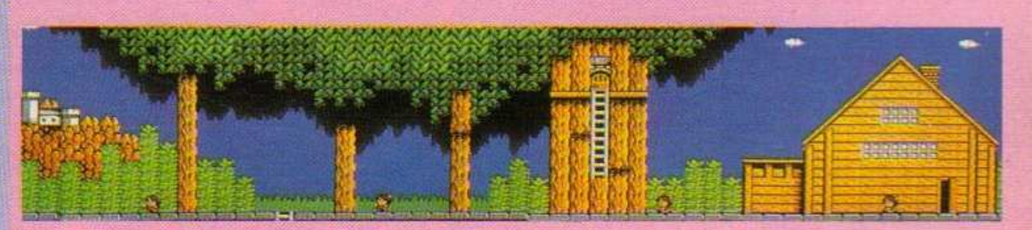


tous les goûts, des plus banals (petits dragons verdâtres) aux plus extravagants (des sortes de "trains" de trois ou quatre cochons qui se tiennent par la queue et traversent les couloirs à pleine bombe, incroyable !). Un joyeux délire qui profite à fond des perfor-



mances graphiques du MSX2, et qui risque de vous résister pendant plusieurs mois. Mais les programmeurs ont eu pitié, et la cartouche autorise une option de sauvegarde sur cassette ou disquette, plus quelques mots de passe... Merci.
(Cartouches Falcom pour MSX1 et 2).

J.M.M.





Z80 ASSEMBLEUR FACILE

Additionnons...

Tout un chacun connaît la formule que des générations d'écoliers ont anonnée : "Je pose n et je retiens 1".

On retrouve exactement le même mécanisme dans une addition en base 2, à cette nuance près que l'opération "je pose n et je retiens 1" intervient bien plus tôt, dès que la valeur 2 est atteinte.

Essayons, si vous voulez bien.

```
  111    valeur en base 10:7
+  10    valeur en base 10:2
 ----
 1001    valeur en base 10:9
```

On peut décomposer :

```
0 + 1 = 1      je pose 1
1 + 1 = 2      je pose 0 et je retiens 1
1 + 1 = 2      je pose 0 et je retiens 1
1 + 0 = 1      je pose 1
```

Les choses se compliquent légèrement au niveau de l'accumulateur du Z80 puisqu'il ne dispose que de 8 positions binaires et n'autorise donc que 8 colonnes.

Voyons tout de même, en nous plaçant d'emblée dans une condition bien particulière.

```
11111111     valeur en base 10:255
+       1
--------
00000000     résultat 0
```

L'accumulateur n'ayant que 8 positions, il est impossible d'y loger la retenue, qui tombe en dehors. Fort heureusement, la retenue ne tombe pas n'importe où, mais aux pieds d'un sémaphore qu'elle active. Il s'agit de l'indicateur "C". Ce nouveau-venu se comporte un peu comme l'indicateur "Z" que nous connaissons déjà. Attention ! L'indicateur "C" n'a rien à voir avec le registre "C" que l'on trouve dans la paire BC. Le "C" qui nous occupe vient du mot "Carry", report. On dit généralement que le bit qui ne trouve pas à se loger dans l'accumulateur (ou ailleurs comme nous le verrons plus bas) tombe dans "Carry".

Que se passe-t-il si nous additionnons dans l'accumulateur deux valeurs telles que 75 + 250, par exemple ? Nous trouverons dans l'accumulateur une valeur juste, à 256 près. Carry sera levé, ce qui permet d'exploiter le résultat. On teste Carry comme on teste "Z", en déviant le programme.

```
JR    C,Suite1
JR    NC,Retour
JP    NC,... Call
      C,... etc.
```

Admettons qu'en sortie d'une addition entre accumulateur et une valeur absolue, nous désirions transférer le résultat dans une paire, comme DE. Voici la séquence.

```
ADD    A,n          Addition
LD     D,n          Par sécurité, D pouvant
                    contenir une valeur
LD     E,A          Accumulateur pase en E
JR     NC,Suite     Sauter si Carry pas
                    positionné
LD     D,1          D passe à 1 (Inc D aurait fait
                    l'affaire)
Suite...
```

Deux remarques : LD D,0 et LD E,A n'influencent pas Carry. Le test sur Carry est donc bien placé. Ensuite, dans une addition 8 bits + 8 bits, le positionnement de Carry indique un (et un seul) multiple de 256.

Z80 dispose de toute une famille d'instructions d'addition sur 8 bits.

```
ADD A,A Addition de l'accumulateur à lui-même
ADD A,n Accumulateur plus une valeur absolue
     (255 maximum)
ADD A,... N'importe lequel des registres pris
     isolément et non en paire
ADD A,(HL) Addition de l'accumulateur à
     n'importe quel octet pointé par HL
```

Cette dernière instruction est particulièrement intéressante, car elle permet de faire l'économie d'une lecture. Mais attention, le résultat se trouve en accumulateur et... en Carry.

```
ADD A,(IX+d)        Addition de l'accumulateur à l'octet
                    pointé par IX, avec éventuel déplace-
                    ment. Voir IX+150,IX-3
ADD A,(IY+d)        Idem, mais en utilisant le registre IY
                    comme pointeur
```

Une autre propriété remarquable de l'addition retient l'attention. Si, en sortie d'addition, l'accumulateur est à 0 (avec ou sans Carry), le drapeau Z se lève.

En combinant les tests sur "C" et sur "Z" il est donc aisé de tester les valeurs stratégiques. Voici une application.

```
       ADD          A, n
       JR           C,Suit1
                    Résultat supérieur à 255, carry posi-
                    tionné
       JR           Z,Suit2
                    Zéro absolu, Carry n'étant pas posi-
                    tionné
       JR           Suit3
                    Résultat entre 1 et 255
Suit1  JR           Z,Suit4
                    Carry positionné mais Z, donc résultat
                    2 5 6
       Séquence..   Valeur entre 256+1 et 256+255
Suit2  ...........
```

Un autre groupe d'instructions porte également sur l'addition 8 bits + 8 bits : ADC addition à travers le report. Qu'est-ce à

dire ? L'addition par ADC tient compte d'un report antérieur éventuel, pour l'incorporer dans le résultat. Pour voir exactement comment joue ADC, il suffit de positionner Carry (voir SCF plus bas), de mettre accumulateur à 0 et d'additionner 0. Le résultat est 1, montant du report incorporé.
A quoi peut bien servir l'addition par ADC ? Revenons à la base 10. Pour additionner en base 10, vous traitez ensemble les chiffres de même poids, les unités, puis les dizaines, etc. De temps en temps vous avez un report. Il en va de même pour additionner deux chiffres stockés par exemple sur 5 octets. On additionnera les chiffres des deux cases les plus basses, dégageant un report si le résultat est supérieur à 255, puis les deux cases de rang 2, etc.
Mettons qu'un chiffre de ce type soit stocké en 9000H, un autre en 9005H. On veut les additionner entre eux, avec résultat en 9005H.

```
LD      DE,9000H
LD      HL,9005H       Pointer chaque série d'octets
LD      A,(DE)         Lire premier octet vers A
ADD     A,(HL)         Additionner accumulateur à l'octet
                       pointé par HL.
                       Attention ADD et non pas ADC
LD      (HL),A         Ranger le résultat dans l'octet pointé
                       par HL
INC     D E
INC     HL             Décaler les pointeurs
LD      A,(DE)         Lire l'octet suivant
ADC     A,(HL)         Cette fois c'est bien ADC pour tenir
                       compte
                       d'un éventuel report
INC     D E
INC     HL
```

On répétera le dernier bloc encore 2 fois et en sortie, on testera Carry, car il peut y avoir report après la 5e addition. L'important, ici, est de noter que la séquence commence par ADD et se poursuit par ADC.
Je vois d'ici le chahuteur de service suggérer que "pour une programmation soi-disant directe et rapide, c'est plutôt laborieux". Effectivement. Tout vient de l'obligation de commencer par ADD, pour être sûr de ne pas embarquer un éventuel "Carry" préexistant, Carry sert en effet à bien autre chose qu'à constater les reports, comme nous le verrons. Il s'en suit que, même si vous n'avez pas encore additionné dans votre programme, vous ne pouvez faire confiance à cet indicateur. La solution existe : il faut "faire tomber Carry".
Aucune instruction directe ne permet de gommer "Carry". Par contre une opération OR entre l'accumulateur et lui-même effectue le travail, sans changer le contenu de l'accumulateur. A partir de là les choses se simplifient considérablement :

```
        LD      DE,9000H
        LD      HL,9005H
        LD      B,5
        OR      A
                Pour faire tomber Carry
Bcl     LD      A,(DE)
        ADC     A,(HL)
                Carry étant gommé, allons y pour ADC
                dès la première itération
        LD      (HL),A
        INC     D E
        INC     H L
        DJNZ    B c l
                Test sur Carry en sortie
```

A nouveau, on trouve toute une série d'instructions, strictement parallèles aux instructions ADD citées plus haut. Il est donc inutile de les répéter.

Addition 16 bits + 16 bits

Tout ce qui vient d'être dit s'applique aux additions 16 bits + 16 bits, à quelques petites nuances près.
Une addition 16 bits + 16 bits admet comme opérantes une paire de registres, l'accumulateur n'étant plus concerné. Voici les instructions disponibles.

```
ADD HL,BC.........DE..........HL.........SP, résultat en HL
et Carry éventuel.
  IX,BC.........DE..........IX..........SP, résultat en IX
et Carry éventuel.
  IY,BC.........DE..........IY..........SP, résultat en IY
et Carry éventuel.
```

Les variantes énoncées ici sont les seules disponibles. ADD BC,DE par exemple, n'existe pas.
Pour ADC, la gamme est encore plus restreinte. On passe toujours par HL.

```
ADC HL,BC.........DE..........HL..........SP, résultat en
HL et Carry éventuel.
```

Dans cette liste figure un nouveau venu, SP, le pointeur de pile.
On en discutera plus longuement sous le thème "gérer la pile". Mieux vaut, dans l'immédiat, ne pas faire appel à lui, car si vous faussez le contenu de SP, vous aurez les suprises les plus désagréables au niveau du déroulement de votre programme (retours de sous-programmes intempestifs).
S'agissant de registres 8 bits accolés, donc pratiquement de registres 16 bits, le maximum qu'il soit possible de stocker est représenté par 65535 soit FFFFH. Carry se positionne lorsque le résultat de l'addition vient à dépasser ce montant et indique donc un et un seul multiple de 65536, qu'on peut exprimer par 10000H.
Il faut surveiller particulièrement la signification du contenu de Carry. Après une addition 8 bits, Carry ne pèse que 256, alors qu'il pèse 65536 après une addition 16 bits. Il faut donc se méfier d'un passage intempestif de l'addition 8 bits à l'addition 16 bits, à travers Carry.

Pour finir, une instruction très intéressante, SCF.
On va détourner Carry de son objet et s'en servir pour tout autre chose. Imaginez un sous-programme comportant un test et deux traitements différents selon le résultat de cet test. Revenu dans le programme principal, vous voulez suivre un chemin différent dans l'un et dans l'autre cas. En Basic, vous avez la solution de définir une zone en %, que vous lettrez à 0 ou à 1.
Revenu dans le programme principal, vous testerez cette zone et vous vous débrancherez en conséquence. La même technique peut être mise en œuvre en assembleur, mais vous perdez un octet ; vous aurez besoin de charger 0 ou 1 dans l'accumulateur, qui contient déjà une valeur signifiante, etc.
Vous pouvez très avantageusement jouer avec Carry, que vous positionnerez si vous sortez du sous-programme en X, et que vous ferez tomber si vous sortez en Y.

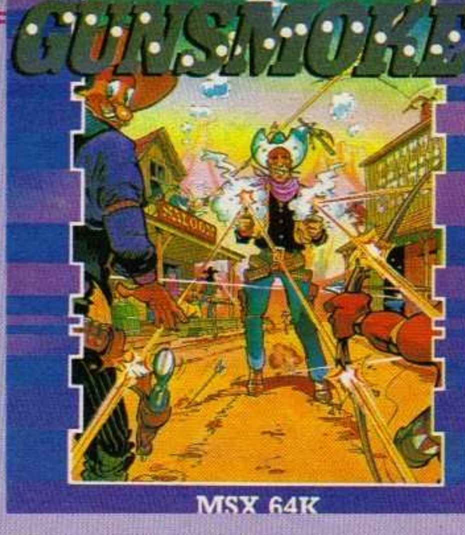
```
Call SousProg
        SousProg        Test quelconque qui vous fait
JR C,Suite              continuer en séquence ou aller
Séquence                en SousProgl
                        S C F
                        RET    Retour X,Carry positionné
        SousProgl
                        OR  A
                        RET Retour Y, carry gommé
```

Revenu dans le programme principal, il suffit de tester Carry.

André Schmitt

GUNSMOKE

L'Ouest, le vrai !



Plus simple, tu meurs ! D'ailleurs, c'est juste ce qu'il faut éviter dans ce jeu d'une parfaite brutalité... Vous vous promenez dans l'Ouest. Tout personnage qui apparait est un ennemi, un maniaque qui ne pense qu'à vous flinguer. Apprenez donc à dégainer le premier, il y a urgence. Ou sachez au moins fuir ou vous cacher quand vous êtes pris par surprise.



Une règle bestiale pour un jeu pourtant riche en ambiance et en écrans bien sentis : cinq phases, d'abord dans une ville de western typique, puis à la gare (il faut attendre un train malgré une demoiselle très habile au pistolet...), puis dans un canyon infesté d'indiens hargneux. Vous descendrez ensuite un "rapide", escorté par des crocodiles et d'autres indiens. Enfin, vous arriverez dans un pré où l'impitoyable Barbegrise cherchera à vous dévorer tout cru... Ainsi, à chaque fin de phase, vous êtes contraint d'affronter un super-bandit qui, comme dans certains jeux d'arts martiaux, a des pouvoirs particuliers (couteaux, bombes, etc). Bref, on ne s'ennuie pas, on meurt sans arrêt, et on recommence. Les créateurs du jeu ont su faire preuve de beaucoup d'humour, sans pour autant sacrifier la pureté de l'action. Un excellent programme, idéalement nerveux et marrant.

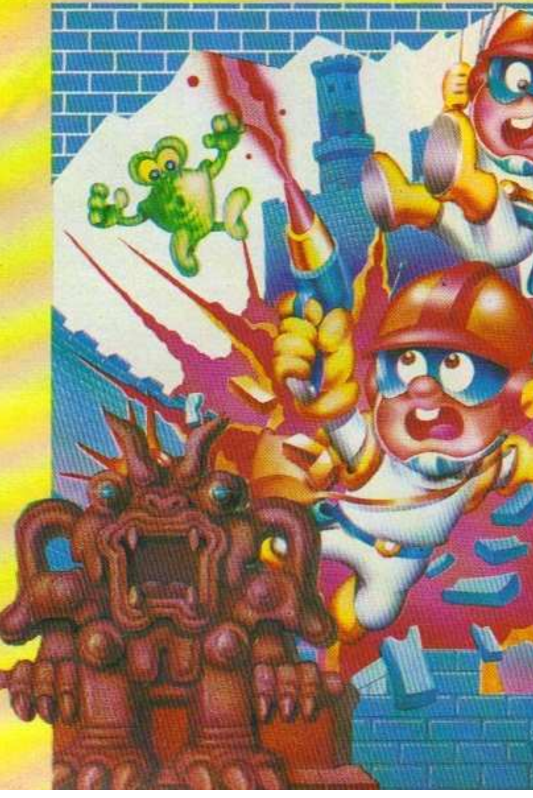
(Cassette GO ! pour MSX1 et 2 et disquette pour CPC).

J.M.M.

SUPER LODE RUNNER



Le charme des vieux succès



Ah, Lode Runner... Ses échelles, ses plateformes (creusables), ses petits monstres, ses trésors... L'éditeur américain Epyx en a sorti la première version, sur Apple II, fin 84 : voilà qui ne nous rajeunit pas ! En tout cas, la formule marche toujours : Super Lode Runner ne touche en rien aux principes de jeu sacro-saints de l'original, mais multiplie les tableaux, autorise deux joueurs simultanément ou en alternance, et ajoute un "edit mode" qui permet d'imaginer et de construire ses propres tableaux.

De la bel ouvrage, et rien d'autre à dire si ce n'est que les programmeurs auraient pu se fatiguer jusqu'à inventer une nouvelle présentation graphique... Car sur ce point aussi le jeu n'a pas changé, et là, cette fidélité nous semble excessive ! Heureusement, les 200 tableaux que renferme cette cartouche d'un Mega-bit sont bien inventés, astucieux, et même parfois diaboliques. Par bonheur, un système de mots de passe permet de reprendre la série où on l'a abandonnée.

Le mode Edition est pratique, et on construira un tableau en une dizaine de minutes, avant de le sauvagarder, seul ou à l'intérieur d'une série, sur disquette ou cassette. Bref, une cartouche indispensable au microphile comme *Autant en emporte le vent* au cinéphile. Mais quel dommage de ne pas avoir vraiment profité du graphisme MSX 2 !

(Cartouche Irem pour MSX2).

J.M.M.



Bravo les gars ! Votre courrier commence à nous inonder, c'est super, continuez comme ça ! Mais vous n'êtes pas les seuls à flasher sur le canard, la plupart des éditeurs sont devenus des inconditionnels de Micro News et ils ont spontanément accepté de participer à cette rubrique. Sympa de voir qu'ils jouent le jeu et que, eux aussi, Micro News ils adorent. Tous les mois, les plus grands éditeurs vous offriront donc autant de jeux que de solutions publiées. Et comme à la rentrée Top Secret aura une plus grande place... il y aura donc **plein de jeux à gagner** ! Ce mois-ci, c'est **US GOLD** qui offre un jeu à tous les lecteurs nous ayant envoyé une solution. Avouez que vous êtes gâtés, pas vrai ? Je vois les possesseurs de consoles qui s'affolent... Pas de panique les amis, à partir de ce numéro et tous les mois, **NINTENDO** et **SEGA** offriront des cartouches à ceux dont les trucs sur consoles seront publiés. C'est donc une sorte de concours permanent avec des centaines de jeux à la clé. Vous avez tout compris ? Alors, qu'est-ce que vous foutez encore là ! Vous devriez déjà être en train d'écrire à : **Micro News, (Olivier Zythoun-Top Secret), 20 passage de la Bonne Graine, 75011 Paris**, sans oubliez de préciser l'ordinateur ou la console pour lequel vous désirez recevoir un jeu ! ...et un très grand merci ce mois-ci à US Gold, Sega et Nintendo, sans oublier **Ere Informatique** qui offre **150 jeux** en page 57 !

AU SECOURS !

Ce mois-ci, j'ai vraiment reçu des kilos de bidouilles en tout genre. J'ai même été obliger d'aller supplier notre rédac-chef adoré de bien vouloir me donner plus de place pour réussir à caser une bonne partie de vos envois. N'écoutant que sa grande bonté, il a fait les choses en grand, puisque nous sommes passés de trois à six pages ! Et allez donc jeter un coup d'œil en page 80-81, je ne vous dis que ça. Vous voyez qu'on vous gâte... Je vous rappelle encore une fois que les auteurs des bidouilles ici publiées se voient TOUS récompensés d'un logiciel pour leur machine, ce mois-ci **Us Gold, Nintendo ou Sega** ! Qu'est-ce qu'on dit au monsieur ?

Si vous nous envoyez quelque chose et que vous n'êtes pas publié, ne vous découragez pas, mais continuez... N'oubliez pas aussi que nous aimons bien la chair fraîche, à savoir des astuces sur des jeux récents. Je fais le point de ce que je recois. **Amstrad** : c'est pas mal, mais peu mieux faire. **Amiga** : ça démarre très fort, continuez comme ça et ce sera parfait. **ST** : c'est génial. Vous êtes les meilleurs. Je précise quand même une chose : j'ai 15 fois le Manoir de Mortevielle, alors je sais que le jeu est super, mais quand même... Même remarque pour Out Run, d'ailleurs. **Thomson** : le désert, ou presque (4 ou 5 astuces). Pourtant, on recoit du courrier... Alors les mecs, réveillez-vous ! **MSX** : Pas de problème, ça assure. **Sega** : pareil, vous assurez très bien. **Nintendo** : moyen, moyen. **Apple** : à ma plus grande surprise, ça marche aussi, j'ai eu une vingtaine de lettres. C'est pas le Pérou, mais c'est déjà ça. **C64** : pas mal, mais vous devez pouvoir faire mieux. Allez, assez causé, place aux jeux.

Olivier Zythoun

DES ST A LA PELLE

Laurent Massa habite à Lapalud, dans le 84. Je n'ai absolument aucune idée d'où ça peut se situer, mais ça fait plaisir de voir qu'on lit Micro News, à Lapalud. Si, je vous jure. Bon, il nous a envoyé un paquet de trucs sur Atari. Par exemple, dans **Ikari Warrior**, le jeu style Commando (pas mal, d'ailleurs), pour avoir un tank invincible, il vous appuyer plusieurs fois sur les touches de fonctions excepté sur F1. Comme le jeu est très dur, c'est plutôt un bon plan. Autre jeu de tir, **Goldrunner**. C'est vrai que c'est une vieillerie, mais y'a peut-être des petits jeunes parmi les lecteurs de Micro News qui viennent de le découvrir. Il suffit d'appuyer sur F4 au début du jeu, puis de régler la stabilité verticale de votre moniteur. Ensuite, vous ne combattrez jamais plus de 3 ennemis à la fois. Et un bon plan, un ! A Micro News, on en a un peu marre des casse-briques. Sauf d'**Arkanoïd**. Jetez-les tous à la poubelle, sauf lui. Si vous le trouvez trop dur, maintenez la touche Shift enfoncée et tapez "DEATHSTAR" (durant le chargement) et cliquez sur la souris. Et hop, il suffit d'appuyez sur "S" pour changer de niveau. Attention, je n'ai testé le truc que sur ST, je ne sais pas si ça marche sur les autres versions. Allez, quittons les jeux d'arcade un moment. Arrivons à **Airball**, superbe jeu d'arcade-aventure signé Microdeal. Le livre de sorts se trouve sous un gros tas de cubes (dès le début, prenez la première à gauche). Pour déplacer les cubes, il faut se servir de la barre d'espace. Une fois le livre en votre possession, retournez au début et appuyez encore une fois sur la barre d'espace... **Manhattan Dealers**, de Silmarils a connu son heure gloire. Si vous le trouvez trop dur, appuyez sur toutes les touches de fonctions et ça sera nettement plus cool. Voilà, c'est fini pour les envois de Laurent. Il a assuré comme une bête, vous ne trouvez pas ? OK, alors ce veinard gagne un soft **US GOLD** pour son Atari. Et j'espère (pour lui et pour nous) qu'il continuera à nous envoyer ses trucs en tout genre.

PAUSE CAFE

Bon, après un tel paquet de truc, j'ai bien le droit d'aller boire un café, non ? Merci, c'est sympa. Bon, ne raccrochez pas, j'en ai pour deux minutes et je reviens.

AMIGA VAINCRA

Pelé était un grand joueur de foot, peut-être même le meilleur de tous les temps. Et je ne dis pas ça pour lui faire plaisir parce qu'il est un lecteur régulier du canard. Pardon ? Si, si, je vous assure, j'ai reçu une bidouille de Pelé. La seule chose qui m'étonne un peu, c'est qu'il habite à Rueil-Malmaison (92). Moi, je croyais que c'était à New-york ou à Rio, mais c'est vrai que Rueil, ça a un certain charme. En plus, il vient d'acheter un Amiga et il m'envoit plein d'astuces. D'abord, dans **Defender of the Crown**. Pour avoir 2048 chevaliers (ya ! Das ist possible), appuyez sur la touche K dès que l'écran titre apparait et gardez enfoncé jusqu'au début du jeu. Ça marche (sur Amiga) dans 80% des cas. Toujours sur Amiga, voici quelques trucs rigolos. Sous Basic, Tapez :

```
For i=16649670& to 116649747&
Print chr$(peek(i));
```



Next i

Et vous aurez plein de messages inédits. De plus, si on appuie sur les 2 touches Shift, les 2 ALT, une touche de fonction, le tout avec une disquette dans le lecteur interne, vous aurez droit à ... une page de publicité gratuite. Rigolo, non ? Si les ingénieurs ont bourré la ROM et le Workbench de messages cachés, je comprends mieux pourquoi ils n'ont pas eu le temps de debugger le Workbench.

Retour au jeu et à **Insanity Fight**. Il suffit de quatre doigts pour accéder à n'importe quel niveau : un sur chaque bouton de la souris, un sur le bouton du joystick et un sur



s'inscrire les mots : SELECT ROUND 1, puis les chiffres passeront de 1 à 6. Commencez au niveau de votre choix en appuyant sur "start" au bon moment. Ce n'est pas facile, aussi persévérez !
Au deuxième niveau, vous trouverez les huit derniers otages dans le sous-marin. Lâchez vos bombes sur le périscope lorsqu'il émerge de l'eau, ce qui obligera le sous-marin à venir en surface. Les otages apparaitront alors sur le pont où vous devrez atterrir pour les embarquer.

MSX

Olivier Villeneuve (St Léonard de Noblat) nous envoie un poke pour charger Arkanoïd sur le VG 8020 Philips. Il suffit de taper ce petit programme avant le chargement :

```
10 CLEAR 20000
20 POKE 8HFFFF, 8HAA
30 POKE 8HFFFF, 8HAA : BLOAD"ARK",R
```

LES SECRETS DE NEMESIS 2

C'est Frédéric Duquesnoy, de Divion, qui fait très fort ce mois-ci en nous envoyant ce magnifique article sur Nemesis 2. Prenez-en de la graine, un journal où les lecteurs participent autant, c'est le pied, c'est super, c'est Byzance, c'est démocratique... et ça nous repose ! Frédéric ne gagne pas un jeu mais DES jeux, dont une cartouche japonaise inédite en France ! Qu'on se le dise, les efforts seront récompensés à leur juste valeur ! Merci Frédéric.

Premier tableau : la planète de la statue géante
Armes conseillées : laser + option + missile + speed
Le premier tableau apparait sans problème, c'est le plus facile. Les diverses statues qui tournent ouvrent la bouche et libèrent des spores ; il faut se mettre à l'inverse de la bouche. Dans ce tableau, il faut toujours rester en retrait et avancer progressivement, d'où l'utilité des "speeds". Après avoir jonglé avec les têtes en fin de tableau, vous arriverez devant le ravitailleur. Détruisez-le et pénétrez à l'intérieur par la fente, avant sa destruction. Oh joie, découverte d'une autre cité !
Après avoir combattu, vous serez devant une chose bizarre qui vous fera gagner un "up laser", l'une des sept armes spéciales. Celle-ci permet d'envoyer des lasers vers le haut. Et vous voilà au second tableau, facile, non ?

Deuxième tableau : la planète de la jungle
Armes conseillées : 2 options + laser + speed + missile + up laser
Vous arrivez sur une planète où les plantes sont voraces. Pour les abattre plus vite, visez le sommet des globules blancs. A la 6ème plante en haut, vous découvrirez un élément, le E.Slow, qui dure 15 secondes et qui ralentit toutes les plantes, mais pas vous. Après les deux plateaux, à la 6ème plante en haut est caché un D.Warrior (15 secondes) qui permet de faire tourner les options autour de votre vaisseau. Après avoir évité le lierre grimpant, vous arrivez au second ravitailleur, vous faites la même chose que précédemment et vous gagnez un "down laser" (ne sert pas tellement).

Troisième tableau : la planète ancienne
Armes conseillées : les mêmes que précédemment
En abattant les colonnes 3 et 4, vous obtiendrez (si vous êtes habile) un vector (15 secondes) très utile pour ce tableau.
A la fin de la première étape, se mettre en bas et tirer très vite sur les deux colonnes puis remonter (6 speeds) très vite par en haut, et vous découvrirez un second vector.
A la fin de la seconde étape, un vector est de nouveau caché, c'est un monument accroché par une colonne tout en haut, il se détache très nettement des autres. Et enfin vous voilà arrivé au ravitailleur, vous obtenez un napalm-missile. Lorsque vous le larguez sur une cible, ce missile explose et les débris de l'explosion peuvent détruire d'autres ennemis.

Quatrième tableau : le continent flottant
Armes conseillées : 6 speeds (nécessaires) + napalm
Ce tableau est d'une beauté impressionnante, c'est aussi le plus rapide.
Après avoir slalomé à travers les météorites,



détruisez les continents flottants, mais attention au détecteur de présence, pour ceci utiliser l'up-laser ou les napalm-missiles, ceci en avançant assez près afin qu'ils puissent tirer. La musique à ce stade est démente, digne des plus grands jeux d'arcades existants sur tous les ordinateurs. Il faut, pour réussir ce tableau, passer par en bas puis arriver au volcan en irruption, dont il faut viser le sommet avec des napalms afin de les détruire. Au bas du volcan se situe une capsule permettant de tout détruire sur l'écran (ouf, on reprend son souffle). C'est un canon qui le donne.
Essayez de profiter au maximum des volcans pour vous cacher derrière, car les météorites n'y passent guère. Vers la fin, se mettre dans la brèche en haut et tirer tout le temps en attendant que le jeu redémarre. Arrivé à ce stade, il existe des vaisseaux identiques au Nemesis 1 (environ une dizaine), ils viennent en bas (environ 3/4 de l'écran), puis en haut, puis en bas, etc. Vous ferez face à un ravitailleur spécial tirant des éclairs et se déplaçant très vite vers l'avant. Grâce aux options que vous écarterez, vous en positionnerez une, juste devant la brèche, et le vaisseau éclatera. Vous gagnerez à l'intérieur le Reflex-Ring (se déplace à l'avant du vaisseau de haut en bas).

Cinquième tableau : la planète de feu
Un très joli tableau. Il faut tout d'abord se mettre à la base des flammes et tirer, ainsi le feu sera détruit. Puis il faut ouvrir des brèches à travers les murs de flammes qui se présentent. Arrivé à la fin, se porter au bord de l'écran (au milieu) et tirer toujours en attendant que le jeu redémarre. Puis de nouveau vous affrontez le ravitailleur et vous gagnez l'extended-laser (très puissant et très large).

Sixième tableau : la planète vivante
Armes conseillées : laser + option + speed + up laser + napalm
C'est la plus belle planète. Il faut tout d'abord détruire les spores. Puis, dès que vous apercevez le D-Warrior, avancez très vite au bout de l'écran et attendez que les trois murs de briques bleues se referment. Il faut s'enfoncer dans le tunnel jusqu'au rotary-drill (sorte de pyramide bleue qui fait tourner votre vaisseau). Appuyez sur F1 et regardez votre vaisseau : surprise ! Allez à l'œil géant, abattez les 2 boules autour de celui-ci qui le maintiennent en vie. Ne pas découvrir la partie de briques bleues qui peut servir de bouclier. Il n'existe pas de ravitailleur.

Septième tableau : la planète de la forteresse
Vous y êtes !Vous êtes arrivé au dernier tableau.
Il faut se servir de l'extended-laser (ou simple laser). Vous devez affronter des canons, puis des machines se déplaçant d'en haut jusqu'en bas. Puis vous arrivez dans une zone rouge, un labyrinthe caché par une pellicule rouge que vous détruisez au laser. Commencez par en bas (3/4 d'écran) puis allez au D-Warrior (au milieu en haut) et voilà, je suis bloqué ici. Je défie quiconque de me battre.

P.S. : Il n'existe aucun passage secret comme dans Nemesis 1. Les options, plutôt les éléments que vous gagnez dans le ravitailleur, sont dans l'ordre cité mais il se peut qu'ils n'y soient pas toujours (pas de chance). Si vous n'y arrivez pas, demandez de plus amples renseignements (précis, merci).



SAMOURAÏ MICRO

Dojo de kyudo, 29, rue de... voilà, ça devrait être ici, poussons cette porte entrouverte... mais c'est tout noir là-dedans ! Encore une histoire de fou probablement, on m'a dit : "Va voir Samouraï Micro, le grand maître d'arts martiaux, il sait tout sur le MSX, les consoles japonaises et toutes les nouvelles technologies du Pays du Soleil Levant." Bang ! Ouille ! Je me suis cogné la tête. Ah voici de la lumière...



Haunted house

Micro News : Bonjour maître, que faites-vous dans le noir ?

Samouraï Micro : On ne dit pas maître en japonais, mais Sensei. Je m'exerçais au tir à l'arc, kyudo en japonais. Pour développer mon intuition, j'essaie de toucher la cible dans l'obscurité *(authentique)*.

Micro News : Bien Sensei. Alors il paraît que vous êtes plutôt bien renseigné, question micro ?

Samouraï Micro : Posez les questions et vous verrez.

Micro News : Si je vous dis MSX, qu'est-ce que vous répondez ?

Samouraï Micro : Au Japon, il est toujours en pleine forme, vous verriez le nouveau **Sony HB-F1XD**... vous en tomberiez à la renverse ! Il est tout noir avec le drive intégré en rouge vif, situé à l'arrière droite et il a un contrôleur de vitesse et un turbo intégrés, vraiment un look d'enfer !

En France, par contre, la situation ne change guère et on ne voit pas ce qui pourrait la faire évoluer. Nous ferons prochainement un historique du MSX en France et nous reviendrons plus en détail sur ce problème.

Toutefois, certaine personnes font ici du très bon boulot pour le MSX, notamment les petits gars de l'association **4IN AMI** à Antony (Atelier Musique & Informatique), qui éditent même **MSX Infos**, un fanzine bien sympathique, réalisé entièrement avec le programme de PAO "Dynamic Publisher". Le numéro 6 fait douze pages, avec un Gaston Lagaffe digitalisé en couverture ! L'association propose à longueur d'année des cours d'informatique, graphisme, musique et PAO sur MSX 1 et 2, Atari, compatibles PC, Apple. Cet été, elle organise des stages sur MSX. **Stage Dynamic Publisher** : les 2 et 9 juillet de 14 h à 17 h, pour 250 F. **Stage MSX Initiation** : 12 heures du 5 au 7 juillet de 14 h à 18 h, pour 400 F. **Stage Assembleur MSX** : 12 heures le 8, le 12 et le 13 juillet de 14 h à 18 h, pour 400 F. Pour tous renseignements, téléphonez à l'association au (1) 46.68.28.28.

Micro News : Vous êtes drôlement branché, Sensei...

Samouraï Micro : Pas de flatteries, galopin, où il pourrait t'en cuire !

Micro News : Bon, bon, ne nous énervons pas, ne nous énervons pas...

Samouraï Micro : Le jour où je m'énerverais vraiment, tu n'auras pas le temps de t'en apercevoir, petit...

Micro News : Gloups, continuons, Sensei, continuons...

Samouraï Micro : Les hollandais de chez Aackosoft sont également loin de rester inactifs. Il est vrai que, par le passé, leur production n'a pas toujours été égale, avec des hauts et des bas. Mais il serait injuste de ne pas reconnaître que leur prix ont toujour été sympas et que, donc, le rapport qualité/prix a toujours été à leur avantage, à de rares exceptions près. Sous leur nouveau label **Eurosoft**, ils développent pour MSX1 et 2, compatibles PC, Amiga et ST. Les nouveautés qui arrivent sur Amiga sont superbes, c'est du moins l'avis du docteur Amiga en page 76. Effectivement, les photos d'écran sont impressionnantes. Tous ces jeux sortiront sur Amiga et sur ST et compatibles PC. **Bank Buster** lui, sortira sur tous ces ordinateurs, mais aussi sur MSX2 et nous l'avons eu en avant-première.

Nous sommes emballés. C'est un casse-briques, un de plus oui, mais quelle originalité ! Vous êtes un voleur qui dévalisez une banque et votre raquette vous fera traverser les nombreuses salles de l'établissement bancaire. La raquette a des yeux qui suivent la balle et elle plie sous le choc ! Certaines salles sont équipées d'alarmes qui, une fois touchées, provoquent l'arrivée d'un robot qu'il faudra éviter. On peut acquérir temporairement une arme de tir et il y a des trésors à récolter, de l'argent à gagner et également une loterie ! Ça va faire un carton, foi de samouraï !

Eurosoft n'oublie pas ses premières amours et sort également quatre autres jeux uniquement sur MSX1, en cassettes et disquettes. **Haunted House** est un jeu de plate-formes dans un château avec 20 salles, des trappes, des monstres et des escaliers secrets. Pendant tout le jeu, vous verrez votre cœur battre dans votre cage thoracique, à gauche au bas de l'écran.



Pinball blaster

Il bat de plus en plus vite et si vous n'êtes pas assez rapide, c'est la crise cardiaque garantie ! **Pinball Blaster** est un flipper qui intègre de l'arcade puisque les flippers sont remplacés par un revolver. Il y a plein de gimmicks et l'on peut jouer à quatre. **Pharaoh's Revenge** : de nouveau un jeu de plate-formes dans un environnement de pyramides avec des serpents, des tunnels, des trappes mortelles. **Guttblaster** est un jeu de tir assez impressionnant et qui ressemble beaucoup à Laydock, ce qui est un compliment, mais il vaudra également trois fois moins cher, ce qui est une bonne nouvelle.
Eurosoft a également un cinquième jeu terminé, **Vortex Raider**, mais sa sortie n'est pas encore décidée.

Bank buster

Micro News : Ils préparent déjà l'Europe, ceux-là !

Samouraï Micro : Un peu mon neveu ! Et vous les frenchies, faudrait voir à vous réveiller, sinon ça va chauffer. Le mois prochain, je vous ferais des révélations sur Konami et leurs méthodes de travail, ça va en étonner plus d'un ! Ah, en France quand même, voici un très beau jeu qui devrait sortir en fin d'année : **1789, la Révolution**. Je ne sais pas si je dois vous le montrer... Enfin, voici quand même un petit aperçu, histoire de vous mettre en appétit. C'est-y pas beau ça ?

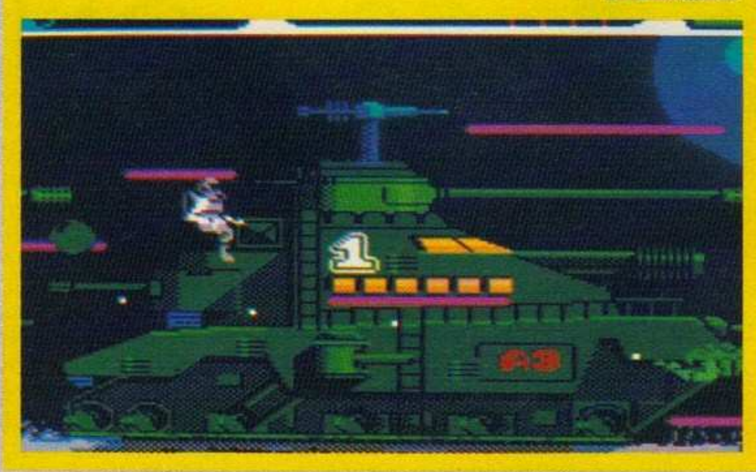
Micro News : Sensei, c'est superbe... Et Sega et Nintendo ?

Samouraï Micro : Ah alors là, eux ils assurent. Ils étaient tous les deux présents au **CES de Chicago** (voir les news) où Nintendo avait carrément le plus gros stand, on ne voyait qu'eux ! Les deux plus gros stands suivants étaient Sega et Atari.

SEGA d'abord. Plein de nouveautés pointent le bout de leur nez. En vrac -et surtout ne me demandez pas si et quand ça arrivera en France- les nouveaux jeux : **R-Type** (testé sur Nec dans le n°11), **Double Dragon** (testé dans le prochain numéro), **Thunder Blade** et quatre jeux de rôle : **Lord of the sword**, Miracle Warriors : Seal of the dark Lord, Phantasy Star et Y's. Puis : **California Games**, ALF, Golvellius, Kenseiden, Aztec Adventure, Penguin Land, **Shangaï**, Parlour Games, Monopoly, **Rambo 3** et on parle même de **Afterburner 2** ! En jeux 3D : Maze Hunter, Poseiden Wars et un **Méga Phaser** qui est carrément une mitraillette !

NINTENDO. Une explosion de nouveaux jeux dont voici les principaux : **Black Tiger, Street Fighter, 1943** (les écrans de ces 3 jeux en page 17 du n°8), **Mickey Mouse, Willow** (cf. les news), **Robocop, Rampage, Silk Worm, Cobra Command, Gun Smoke, Operation Wolf, Freedom Force, Spy Hunter, Xenophobe...** n'en jetez plus, on se rend ! Oui les plus prestigieux des jeux d'arcade sont là, oui M. Nintendo vous êtes le plus beau. Quand arriveront-ils en France, bientôt, bientôt ?
Bon, j'éteins. Rien de tel qu'un peu de tir à l'arc pour se calmer un peu. Sayonara. Bonjour chez vous.

Micro News : Tudju ! Aïe ma tête ! Bang ! Boum !



Vortex raider



1789



COURRIER DES LECTEURS



AMIGAPPEL AU PEUPLE

Je suis l'heureux possesseur d'un Amiga 500 et je lis Micro News depuis 4 mois. Je l'apprécie beaucoup car c'est le mieux informé en matière de nouveautés. Merci au docteur Amiga pour ses fabuleuses news du mois de juin. Je lance un appel à tous les concepteurs de jeux : quand y aura-t'il des jeux à la hauteur des possibilités graphiques et sonores de ce fabuleux ordinateur qu'est l'Amiga ?
(Thibault Dutrieux, Nivelles, Belgique)

Ils arrivent, ces jeux fabuleux ! Certains sont déjà disponibles, comme *The Three Stooges, Obliterator, Crack*. D'autres vont arriver sous peu, tels *Interceptor* ou *L'arche du captain Blood*. De plus en plus d'éditeurs se tournent vers l'Amiga et certains, comme Linel Software (Crack), ne développent que sur l'Amiga et ne jurent que par lui. Et comptez bien sur le docteur Amiga pour faire avancer les chose et pour vous en tenir informé avant tout le monde !

AMIGALCOOLO

Y-a-t'il des différences entre le port d'extension (86 broches) de l'Amiga 500 et celui de l'Amiga 1000 (différences de voltage) ? Je voudrais brancher le Sidecar sur mon A500. Suffit-il de faire un câble et un connecteur (en interchangeant éventuellement certaines connexions) ?
Longue vie à Micro News, que crèvent tous les autres et merci d'avance à celui qui voudra bien m'éclairer. Vite, j'attends, je me languis, je vais crever ! Ma bouteille de rouge est presque vide...
(Dominique Delplace, Ghislenghien)

Oui, il y a des différences entre les ports d'extension de l'Amiga 500 et 1000 : voltage et peut-être mâle et femelle (nous n'avons pas les deux sous la main).
Nous vous déconseillons fortement d'essayer de brancher le Sidecar sur l'Amiga 500, vous pourriez endommager le Sidecar.
A votre santé, cher ami !

QUESTIONS SUR MSX

Félicitations pour votre revue qui est géniale ! MSXien parmi tant d'autres, je possède un HBF-700F et voudrais savoir : si mon ordinateur est équipé de la RS232C ou si je dois l'acheter, quel modem me conseillez-vous et à quel prix, est-il possible de relier mon ordinateur à une chaîne hi-fi et comment, quel est le meilleur logiciel de dessin, y-a-t'il une extension mémoire en préparation, quelle est l'utilité des codes dans Laydock et serviront-ils dans Laydock 2 ?
(Xavier Laurent, Villennes)

Est-ce que ce sera tout pour aujourd'hui ? Bon, on embraye...
RS232C : non, aucun MSX2 (sauf le HB-900) n'est équipé d'une extension RS232C. Vous devrez donc l'acquérir séparément ; l'interface Sanyo est disponible aux alentours de 1200 F.
Modem : tous les modems homologués par les PTT devraient fonctionner sans problème. Adressez-vous à un spécialiste, genre magasin de radio-amateur, CB, etc.
Chaîne hi-fi : certains MSX, comme le Canon V-20, ont une sortie audio mais ce n'est pas le cas du HBF-700F, il ne vous reste que la bidouille...
Logiciel de dessin : un logiciel MSX2 exceptionnel existe chez Sony, mais il n'est pas importé pour le moment. Nous vous conseillons le seul disponible, Cheese 2, en attendant Pixel 3 qui est testé dans ce numéro.
Extension mémoire : il existe des extensions diverses au Japon (128 K, etc.), mais en France nous n'avons jamais eu que la 64 K.
Laydock : les codes permettent d'accéder au tableau de son choix avec la sauvegarde des options acquises. Ils ne fonctionnent pas dans Super Laydock.

CHERCHE GRAPHISTE ET MUSICIEN

Bravo pour votre revue qui s'améliore à chaque numéro.
Houa, génial ! Les nouvelles rubriques Insert Coin, Livres, Applications et le retour d'Assembleur. Insert Coin est génial, j'adore connaître les super logiciels des salles d'arcades. A Poitiers, nous n'avons pas ces jeux géniaux... Snif ! Assembleur, cela m'intéresse car, bien que n'ayant que 14 ans, je voudrais m'y mettre l'année prochaine. En attendant, je programme en GFA-Basic et compte sortir un jeu d'aventure-textes (à moins que je trouve un graphiste amateur entretemps !) début 89. Je fais donc appel à un graphiste amateur, sachant faire autre chose que des graphismes à la Faïal, et à un musicien amateur, qui m'enverrait une petite musique pour l'intro. J'enchaîne en vous demandant comment on peut se faire éditer, et quelles sociétés me conseillez-vous ?
Peut-être que Micro News, avec 11 numéros, se fait vieux, vous vous mettez à radoter : en page 14 du numéro 11, deux articles avec des titres différents sont identiques. Pour la rubrique "Bonjour les dragons", Jeux et Stra-



l'équipe (surtout au Directeur).
(Nathalie Sottas, M. St Hélier 12, 2300 La Chaux de Fonds, Suisse ou : Poste Restante, 25500 Morteau, France)

Chère Nathalie, les vies illimitées pour Space Harrier ont été expliquées dans le n°9 (p. 55)



et Afterburner a été testé dans le n°8. Autrement, lis bien la rubrique Top Secret dans chaque numéro, elle t'aidera beaucoup !
N.B. Toutes nos lectrices sont autorisées à venir nous faire des bises en personne lorsqu'elles sont de passage à Paris.

PARANO 64

Je vous écris pour vous demander pourquoi vous ne parlez pas ou très peu du Commodore 64. Ne serions-nous plus assez nombreux pour que vous vous intéressiez à nous ?
(Jean-Philippe Belgy, Bourg-en-Bresse)

Eh oh, on en parle du C64, où plutôt nous testons pas mal de jeux dans leur version C64. Cet ordinateur a quand même au moins 6 ans d'âge et les ordinateurs ne sont malheureusement pas comme un bon whisky, ils ne se bonifient pas en veillissant... quoique nous sommes les premiers à reconnaître que le C64 a de forts beaux restes. Et d'ailleurs, précipitez-vous page 86 (si ce n'est déjà fait) : surprise, voilà un nouveau personnage haut en couleurs, Capitaine Pixel, le spécialiste de l'Amstrad CPC et du Commodore 64 ! Alors, Belgy, heureux ?

NOS ANCETRES LES...

Dans quels revues, livres, journaux pourrais-je trouver un grand article (une page au moins) sur le Sinclair Spectrum, notamment ses périphériques, ses logiciels, ses avantages, ses inconvénients, son graphisme, etc ? Ou alors pourriez-vous faire un article dans un prochain numéro ?
(Jean-Christophe Meurisse, Vannes)

Si vous êtes vraiment passionné, il existe encore deux revues anglaises uniquement consacrées au Spectrum, l'une s'appelle *Sinclair User* et l'autre j'ai oublié et c'est bientôt les vacances et ces revues sont en vente chez W.H. Smith & Sons, rue de Rivoli, un peu avant la place de la Concorde, c'est pas une blague, M. de Vannes.

MUSIC MODULE

Peut-on brancher un clavier d'orgue quelconque sur le Music module Philips MSX ?
(Jean-Michel Gros, Marseille)
Est-il possible de brancher le clavier NMS 1160 sur n'importe quel MSX ?
(Omar Machrouh, Cambrai)

On peut brancher n'importe quel clavier ou synthétiseur sur le Music Module à condition qu'il soit pourvu de l'interface MIDI. Dans le cas contraire, il vous reste le recours du clavier Philips NMS 1160, spécialement conçu pour le Module. Le NMS 1160 est vendu avec le programme Music Editor (sur disquette), qui donne accès à toutes les possibilités du Module.
On peut brancher le clavier 1160 sur n'importe quel MSX par l'intermédiaire du Music Module, celui-ci est indispensable.

ATARI-FLATTERIES

Cher Micro News, ô grandissime journal, seigneur des seigneurs, daignerais-tu accepter que je m'abonne pour un an et en plus, si son Impériale Majesté le veut bien, que je commande les numéros 6, 7, 8 et 9. Je voudrais adresser, moi infime petit ST Maniac, à votre grandeur, une minuscule aide de ma part, je vous envoie la solution du Manoir de Mortevielle...
(Florian Pellissier, Paris)

Mon bon. Vous découvrirez en recevant le numéro 8 que nous avons déjà publié la solution de ce jeu. Enfin, pour cette fois-ci, nous consentons à vous pardonner, mais gare à la prochaine incartade, vous pourriez faire connaissance avec nos geôles ! Nous en avons fait embastiller pour moins que ça...



Je m'abonne à **MICRO NEWS** pour :

- ☐ **6 numéros** et joins un chèque de **89 francs**
- ☐ **11 numéros** et joins un chèque de **159 francs**

A retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris

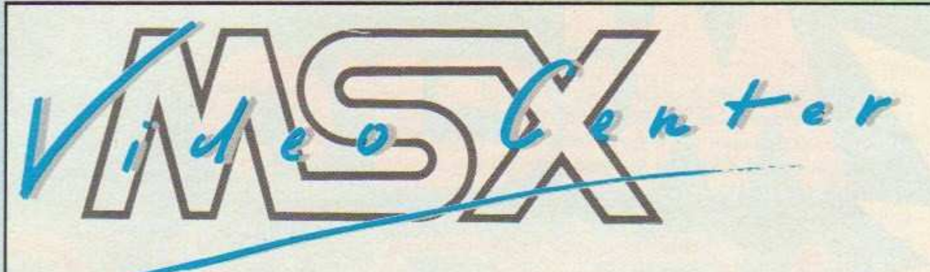
Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Ville .... Code postal ....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
6 numéros 160 francs
11 numéros 285 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT



89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

PROMOTION

Philips New Media Systems

PUBLISET
Spécial PAO

VS 0040

- MONITEUR MONOCHROME HAUTE RESOLUTION
- CVBS + audio
- RESOLUTION 920 × 300

OU

VS 0080

- MONITEUR COULEURS HAUTE RESOLUTION
- CVBS + RGB-LIN
- RESOLUTION 600 × 285

NMS 8245

- ORDINATEUR MSX-2
- Mémoire 64 KB ROM
  128 KB Video RAM
  128 KB User RAM
- Disk drive double capacité 720 KB
- Qwerty/Azerty

NMS 1431

- IMPRINANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER
- 80/137 caractères/ligne
- 120 caractères/seconde

SBC 3810

- MSX-MOUSE

DYNAMIC PUBLISHER
NMS 8984/21

- LOGICIEL DESK TOP PUBLISHING

MONO : 6 490 F
COULEURS : 7 990 F
(TVA incluse)

LOGICIELS GRATUITS

- MSX-BASIC
- MSX-DOS
- DESIGNER PLUS
- EASE - traitement
  - base de données
  - tableur
  - graphiques
  - calendrier
  - calculatrice

ORDINATEURS MSX

CANON V20 MSX1 :	990 F
PHILIPS NMS 8220 MSX2 sans lecteur de disquettes :	1 750 F
PHILIPS NMS 8245 MSX2 lecteur de disquettes 720 K : livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +	3 490 F
PHILIPS NMS 8280 2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image :	7 990 F

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8801 (300 x 285) :	1 990 F
PHILIPS VS 0080 (600X285) :	2 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 :	990 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 :	350 F

DISQUETTES PAR 10

3"1/2 MF/2DD (135 TPI) :	190 F
CASSETTE C20 :	7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR :	990 F
PHILIPS NMS 1421 :	2 290 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 :	1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 :	790 F

MANETTES DE JEUX MSX

PHILIPS VU 0001 (1seul bouton de tir)	49 F
CANON VJ-200 :	99 F
JOYPAD SONY JS-33 :	99 F
QUICKSHOT V :	129 F
❋ QUICKJOY (microswitch) :	159 F
SOURIS	390 F
NMS 1115 PHILIPS (microswitch) :	159 F
TRACK-BALL CAT :	350 F

❋ = Nouveauté

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE :	65 F
CABLE MAGNETO :	65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO :	95 F
CABLE IMPRIMANTE :	250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 :	35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 :	120 F
RUBAN SBC 427 :	89 F
RUBAN SBC 428 :	110 F
RUBAN SBC 436 :	135 F
RS-232C :	1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D :	290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL :	120 F
BOITE RANGEMENT 50 DISQUETTES 3"1/2 :	99 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 :	1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) :	199 F
BRAS ROBOT SV 2000 :	590 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL :	190 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ALPHA BLASTER
BACKGAMMON •
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF •
CAN OF WORMS
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
HOPPER
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
RASTERSCAN
SALVAGE
SCENTIPEDE
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

• 32 K

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FINDERS KEEPERS
FORMULA ONE SIMULATOR
JACKLE & WIDE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OH SHIT
OIL'S WELL
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
SPRINTER
STORM
STORM BRINGER
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
TIMECURB
VESTRON
VIDEO POKER
VOIDRUNNER
WINTER OLYMPICS

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CUBIT
D-DAY
DROME
EXERION
FORMATION Z
FUZZBALL
HUMPHREY
ICE KING
INTERNATIONAL KARATÉ
MAYHEM
MEANING OF LIFE
OCTOPUSS
PUNCHY
SNAKE RUNNER
SPY STORY
TOP ROLLER
TRAILBLAZER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

❋ ADDICTABALL
ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
AU REVOIR MONTY
BATMAN
❋ CALIFORNIA GAMES
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
GUNFRIGHT
❋ GUNSMOKE
HEAD OVER HEELS
HOWARD THE DUCK
❋ INDIANA JONES
JACK THE NIPPER 1 ou 2
MARTIANOIDS
❋ MASK 2/2
MASTER OF THE LAMPS
MASTER OF UNIVERS
RUNNER
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE

• 32 K

CASSETTES PRIX DIVERS

❋ THE HUNT FOR RED OCTOBER	120 F
❋ ELITE	120 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	165 F
MANDRAGORE	165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE	165 F
❋ TERRAMEX	120 F
❋ VENOM STRIKE BACK	120 F

Cartouches en exclusivité.
Importation directe du Japon. Quantité limitée.

❋ ALIENS - 1 MEGA	390 F
ARAMO	190 F
BATTLE OF PEGUSS	190 F
CASTLE EXCELLENT	290 F
CROSS BLAIM	230 F
DARWIN 4078 MSX 2 - 1 MEGA	230 F
FANTASM SOLDIER	290 F
FINAL ZONE	190 F
❋ FIRE BALL MSX2 - 1 MEGA	390 F
GARYU-O MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	290 F
HYDLIDE 2 MSX1 - 1 MEGA	290 F
KING KONG 2 MSX2 - 1 MEGA	290 F
KING'S KNIGHT	190 F
L'OISEAU DE FEU MSX2 - 1 MEGA	290 F
MONSTER'S FAIR	190 F
SCRAMBLE FORMATION MSX2 - 2 MEGA	290 F
❋ SUPER LAYDOCK - 2 MEGA	390 F
SUPER TRITORN MSX2 - 1 MEGA	290 F
VAXOL	290 F

COMPILATIONS

COMPILATION 5 (Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)	95 F/120 F
COMPILATION 6 (Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)	95 F/95 F
COMPILATION 7 (Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)	95 F/120 F
KID KIT (L'héritage, Pyroman, Je compte, Images, Règlement de compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) K7 ou D :	299 F
SUPER SELLERS 1 (Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)	K7 : 145 F, D : 175 F
SUPER SELLERS 2 (Drome, Time Curb, Confused)	K7 : 145 F, D : 175 F
❋ FUN GAME 4 (K7) (city connection, Formation Z)	120 F

COMPILATION DE 30 JEUX AACKOSOFT
(6 K7) 199 F
(3 D) 249 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 99 F

GREEN BERET

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 169 F

INPECTEUR Z
PLANETE MOBILE

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
BOSCONIAN
CIRCUS CHARLIE
COMIC BAKERY
DIG DUG
EGGERLAND MYSTERY
GALAGA
GALAXIAN
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
MAGICAL KID WIZ
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOXING
❋ F1 SPIRIT
FOOTBALL
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
❋ SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

❋ = Nouveauté

CARTOUCHES MSX 2

EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2)	230 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
METAL GEAR	290 F
SUPER RAMBO SPECIAL	290 F
VAMPIRE KILLER	290 F
❋ USAS (Mégarom MSX2)	290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F — disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F — disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
DAWN PATROL
EXTERMINATOR $$$
INCA
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
❋ THEXDER
ZANAC

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

L'HERITAGE	149 F/149 F
LODE RUNNER (D)	190 F
MACADAM BUMPER	159 F/159 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	190 F/190 F
PYROMAN (D)	190 F
REGATE	149 F/149 F

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K)	290 F
BREAKER	149 F
CHOPPER 2	145 F
❋ CRAFTON & XUNK	190 F
❋ FINAL COUNT DOWN	149 F
L'AFFAIRE	190 F
HYDLIDE	190 F
INFINI	190 F
LEATHER SKIRTS	190 F
LES PASSAGERS DU VENT	190 F
❋ PLAY HOUSE STRIP POKER	149 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	190 F
THUNDERBALL	145 F
T.N.T.	190 F
WORLD GOLF	190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2
ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
❋ FLIGHT DECK 2
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LANE
MINER MACHINE
POLICE ACADEMY 2
TT RACER

MUSIQUE

ASTROMUS	190 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE	179 F
MUE (C)	99 F
MUSIX	95 F

EDUCATIFS BASIC

INITIATION AU BASIC 1 OU 2	179 F

EDUCATIFS

ANGLAIS 2	195 F
LOS GUSANITOS	165 F
MICROPROCESSEUR	99 F
MASTERVOICE WORDSTORE	155 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F
TEMPO TYPING (D) MSX2	190 F
❋ LE SQUELETTE (MSX2) (D)	195 F
❋ JEU DES CONNAISSANCES (MSX2) (D)	195 F
❋ LA DIGESTION, LES DENTS (MSX2) (D)	195 F
❋ LA RESPIRATION (MSX2) (D)	195 F
❋ GÉOGRAPHIE DE LA TERRE (MSX2) (D)	195 F
❋ ENSEIGNEMENT PRÉSCOLAIRE (MSX2) (D)	195 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (D)	590 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II + TRACK BALL (C)	490 F
KATUVU	149 F
CHEESE II (MSX 2) (D)	290 F

MATHS

JE COMPTE (calcul + 4 jeux)	149 F
LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F
CALCUL (C)	99 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
❋ 747 FLIGHT SIMULATOR	95 F/120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
BRIDGE NICE IDEAS	250 F/260 F
THE CHESS GAME	95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION	195 F
SOFT MANAGER (D)	149 F
SCRABBLE (en anglais) (K7)	120 F
ULTRA CHESS (K7)	95 F

UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7)	390 F
AACKO TEXT (Disk + K7)	390 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPAC (K7 ASSEMBLEUR MSX1)	245 F
MINICALC	199 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION (D)	175 F
MX GRAPH	175 F
MX MATH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TELX (D)	590 F

☞

UTILITAIRES (suite)

MX TEXT (D)	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2) (D)	320 F
TEX	175 F/195 F
TURBO PASCAL (D)	790 F
TURBO TUTOR (D)	469 F
TURBO DATA BASE (D)	690 F

DYNAMIC PUBLISHER
(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM **490 F**

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	118 F
GUIDE DU GRAPHISME	110 F
56 PROGRAMMES	78 F
JEUX EN ASSEMBLEUR	78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	98 F
LE LIVRE DU MSX	110 F
LA DECOUVERTE DES MSX	110 F
CLEF POUR MSX	150 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION	110 F
GUIDE DU BASIC	128 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	149 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX	110 F

PRATIQUE DU MSX2 185 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : F16 Fighter ou Teddy Boy :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missille défense 3 D :	549 F
CONTROL STICK (manette)	159 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F

CARTOUCHES A 169 F
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE
GANGSTER TOWN
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 219 F
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE
ALIEN SYNDROME
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE

CARTOUCHES A 269 F
FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D
AFTER BURNER 349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. Afin de réduire les frais d'envoi et d'éviter les erreurs, nous n'acceptons pas les envois en contre-remboursement. N'oubliez donc pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Dans les deux cas, précisez le matériel désiré ainsi que le montant de versement comptant (de 10 à 20 % du prix total) et le nombre de mensualités souhaitées. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier. Trois personnes travaillent au service des envois afin que vous, amis de Province, soyez servis presque aussi rapidement que nos amis de Paris, qui ont la chance d'avoir leur caverne d'Ali-Baba MSX à portée de métro !

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX** et tous nos amis clients ne s'y trompent pas : notre compétence, notre dynamisme et le véritable service que nous offrons sont notre meilleure publicité. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**, et non pas seulement quelques prix alléchants, habilement positionnés sur des produits d'appel.

Dans la jungle informatique où les prix changent si vite, nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**. En cas de doute, n'hésitez donc pas à nous appeler pour vérifier un prix. Pour tout problème relatif aux achats par correspondance, contactez BERNARD.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande

à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom

Prénom

Adresse

Ville Code postal

N° tél.

Marque d'ordinateur MSX

❑ Je vous commande le matériel suivant :

Pour un prix de :

❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F

❑ Frais de port matériel : 90 F

TOTAL

P.A.

VENTES ÉCHANGES RECHERCHES



VENTES

Vds **moniteur multisynchrone (3 résolutions ST)**, valeur 7000 F, tout neuf garanti un an, vendu 6000 F. Frédéric. Tél : (1) 42.45.97.90.

Vds pour **Commodore 64** : Power Cartridge + Freeze Frame + bouquins + 100 jeux originaux : 500 F le tout ! Pierre Martinez. Tél : (1) 42.50.79.22. après 19h.

Vds MSX **Sony HB501** + jeux (env.60) + joystick infrarouge. Vds **console Sega** + jeux + pistolet + manette. 1500 F chaque ou l'ensemble contre Atari 520 STF (+ souris et jeux si possible). Serge Saint-Laurent. Tél : (1) 43.84.21.50.

Vds **Amstrad CPC 464** avec moniteur GT 65 : 1200 F. Raphaël Berna, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél : (1) 43.72.64.64.

Vds **cartouches MSX2** : Nemesis 190 F, Bosconian 195 F, Ace of aces 80 F, F16 Fighter 220 F, Regate 210 F, Time Pilot 150 F. Paiement contre-remboursement à vos frais. Jean-Paul Gasté. Tél : (1) 43.04.39.11.

Vds **Yamaha CX5M1** 600 F, **clavier YK-20** 400 F, **moniteur monochrome** Schneider 800 F, Philips Music Module 600 F. André Hetzel. Tél : (16) 63.67.74.32.

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur +** quelques jeux, le tout en parfait état, 4500 F. Jean-Marc. Tél : (1) 42.28.22.04.

Vds **VG 8235** + doc + logiciels : 1800 F, deuxième **drive 360 Ko** : 600 F, **imprimante PRNC-41** : 600 F, **moniteur mono** : 500 F, logiciels originaux MSX1 : 50/70 F. Philippe Helmer. Tél : (1) 45.97.50.18.

Vds **Sony HB700F** état neuf : 2500 F, drive **Canon VF100**, T.B.E. :1500 F, **Canon V-20**, T.B.E. : 700 F, imprimante **Selkosha GP100 MK2** : 1000 F + jeux, utilitaires, cartouches, disks et livres à moitié prix. Robert Veber. Tél : (16) 38.41.02.70.

Vds **Atari 520 STF** encore sous garantie + 1 joystick + originaux (news), prix : 2500 F. David Dubois (Metz). Tél : (16) 87.32.23.69.

Vds MSX2 **VG 8235** + imprimante couleur Sony **PRNC-41** + disks + cartouches + souris + manuel : 2500 F. David Daraï (Lyon). Tél : (16) 78.42.14.83.

Vds **Sony HB-700** + logiciels dont mégaroms + joystick + livre "Trucs et Astuces" + revues : 4000 F à débattre. Patrick Ségura. Tél : (16) 37.31.30.92. après 18h ou (16) 67.37.89.28.

Vds **CPC 464** couleur + **lecteur de disquettes + extension 64 Ko** + 150 disks 3" + 2 boites de rangement + K7 originales + 50 revues Amstrad. Le tout TBE 5700 F. Jean-Marc Sache. (16) 50.98.20.06.

Vds **RAM 41256-15** par neuf exemplaires : 300 francs. Demander Didier au 43.24.08.72 après 17 h.

Vds MSX2 **NMS8255** (2 drives) + disqs : 3000 F ou 4000 F avec **moniteur** Philips + magnéto + mégaroms MSX2 + livre + revues. Etat neuf, sous garantie. William Le Henanff. Tél : (16) 98.96.14.31. Absent du 2 au 14/7.

Vds MSX1 **PHC28S** + livre : 450 F. Vds aussi cartouches 100 F pièce : Pippols, Goonies, Egg. Mystery, Green Beret, Pingpong, Billards, Football, Ant. Adventure. Nicolas Recorbet. Tél : (16) 78.98.27.24.

Vds **console Sega + Light Phaser** + 15 jeux (Afterburner, Out Run, Space Harrier, Action Fighter, etc.). A saisir, le tout 2000 F. Yves Laby. Tél : (1) 48.82.22.36.

Vds **NMS 8255 :** 4000 F, **moniteur couleur** : 2200 F, **Imprimante 1421** : 2000 F. Donne revues et softs en cadeau. Bruno Andlauer. Tél : (16) 88.62.51.49.

Vds **cartouches MSX1/2** : Goonies, Knightmare, Hyper Rally, Pippols, Eggerland Mystery, Final Zone. 100 F ou possibilité d'échange. Jérôme Lefèvre, 28 Boulevard Pasteur, 93380 Pierrefitte.

Vds MSX1 **Canon V-20** + 2 joysticks + jeux divers + lecteur K7, le tout pour 1000 F. Arnaud Vanhelle. Tél : (16) 28.22.10.12.

Vds **Apple IIC** + souris + **lecteur disks** externe + **écran couleur Taxan** RGB Vision 3 + nombreux softs. Le tout en

excellent état : seulement 5000 F. Denis Frydman. Tél : (1) 45.00.44.80.

Vds MSX2 **Philips VG 8235** + Joystick + progs divers, MSX1 **Sanyo PHC-28L** + joysticks+ progs + track-ball cat + cartouches diverses. Prix à débattre. Yves Berteaud. (1) 69.41.03.01.

Vds **VG 8235 + Music Module** + lecteur K7 + Vampire Killer + Usas + Metal Gear + Oiseau de Feu + Rambo + Graphic Master + jeux disquettes, cassettes, livres, revues. Le tout : 3000 F. Eric Janin. Tél : (16) 94.41.65.59.

Vds MSX2 **VG 8235** + jeux + VY0030 : 2300 F, **CX5M2** + disk + moniteur + logiciels + 200 sons : 3800 F, synthé **Casio CZ101** : 1600 F, orgue **Gem DSK8** : 2800 F. Bernard Granel. Tél : (1) 47.93.74.18.

Vds **Commodore 64** + lecteur K7 + joystick + plus de 100 jeux originaux avec notices, le tout 4200 F, 3 **cartouches Sega** 1 méga pour 450 F. Pascal Brasseur. Tél : (1) 64.46.62.23.

Vds **Canon V-20** + lecteur K7 + **moniteur monochrome** + jeux cartouches et cassettes (Nemesis 1 et 2, Green Beret, Unbelievable...), le tout 2100 F. Eric Loubet. Tél : (16) 61.84.93.58.

Urgent ! Vds ou échange **MSX1 + imprimante** + MUE contre clavier musical ou 850 F, **moniteur mono** : 450 F. Matériel sous garantie. Vds 5 K7 : 55 F ou contre banque de données. Laurent Duval. Tél : (16) 23.08.83.42.

Vds MSX **Sanyo PHC-28L** (64Ko Ram, azerty) + **crayon optique Sanyo** + jeux au choix, l'ensemble : 1500 F. Tél : (1) 43.74.35.47. après 21h.

Stop affaire ! Vds **MSX1** (déc.86) complet : 350 F, magnéto + 9 revues + 3 K7 : 200 F, Nemesis : 100 F, Athletic Land :100 F. Frais de port : 20 F jeux, 50 F matériel. Thierry Garcia. Tél : (16) 49.58.09.81.

Vds **console Atari** + 2 joysticks + 2 volants + adaptateur + 22 jeux + console de rechange, le tout 1200 F à débattre, je peux baisser *(NDLR : t'as intérêt !)*. Philippe Durand. Tél : (1) 46.68.20.63.

Vds **HB501F Sony** + écran monochrome Philips + livres + logiciels. Le tout en très bon état (facture) : 1800 F. José Granjo. (1) 40.37.40.30. après 19h.

Vds MSX2 **NMS 8255 + Music Module + clavier** + jeux : 3900 F. Renaud Aigoin. Tél travail : (1) 43.06.88.81, domicile : (1) 46.36.57.78.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + joystick + 100 logiciels originaux + nombreuses revues + livres : 2000 F ! Bon état, factures. Geoffroy Prudhomme. Tél : (1) 30.45.35.12.

Vds **Apple II+ et moniteur couleur** + drive + 128K + 80 col. jeux et revue : 3500 F ou échange contre 520 ST. Stéphane Lehnert. (1) 39.13.26.52.

Vds **moniteur couleur haute résolution** (700 x 285), écran black, Philips 8852 : 3500 F à débattre. Frédéric. Tél :(1) 48.38.56.95. après 20h.

Vds MSX1 **CX5M** + logiciels musique + **Canon V20** + jeux (Nemesis, Maze of Galious, etc) : le tout 3500 F. Cherche contacts sur Atari 1040. Philippe Jeanvoine. Tél : (1) 43.81.24.63.

Vds **Commodore 64 + drive 1541 + lecteur K7** + nombreux originaux sur disks ou K7 : 2300 F à débattre. Urgent. Michel Pépé. Tél : (16) 90.47.28.14.

Vds **Amstrad CPC 464 mono** + K7 + revues + joystick : 1300 F. **DDI-1 avec interface** + disks, TBE : 1600 F ou le tout pour 2800 F. Bertrand Le Quellec. Tél : (1) 39.65.69.42.

Vds **Thomson TO7/70** + jeux + lecteur K7 + drive + logiciels + manettes : 3500 F à débattre.



SOLUTIONS DES JEUX

Page 57 : découpez ce dessin dans le journal et cette Cadillac dessinée est à vous.
Page 59 : Eh là, voulez-vous me lâcher ! Pas avant que vous m'ayez rendu mes cent francs.
Page 103 : le tampon du faux-monnayeur devrait être gravé à l'envers.

Vds **Philips VG 8020** : 800 F. Philippe Moracchini. Tél : 48.84.15.26.

Vds **console Sega** + Quickshot 2 + Wonder Boy + Outrun + 80 magazines (oh là !). Le tout pour 800 F. Nicolas Couroneau. (1) 47.51.89.36.

RECHERCHES

Cherche **câble-interface** pour lecteur de disquettes HBD-50 et VY-0010. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64.

Cherche **moniteur** Olivetti pour M19, même H.S., **lecteur disquettes 8"** et **programmes** pour compatibles PC. Jean Helmie. Tél : (1) 42.07.40.76.

Cherche tous **logiciels** en cartouches, cassettes, disquettes pour MSX1 ou 2. Jean-Claude Vandekerkof. Tél : (16) 20.09.73.24.

Cherche **Sony HB700F** en bon état pour environ 2500 F. Urgent ! Recherche également correspondants MSX1 et 2. Gérard Daniel. Tél : (16) 83.75.84.14.

ÉCHANGES

Echange et recherche programmes graphiques sur **MSX2** et jeux *Lazy Jones* et *Eric & the Floaters*, le tout en disquettes. Raphaël Jean, 17 rue Haxo, 85000 La Roche sur Yon. Tél : 16/51.36.29.37. après 20h30.

Echange **Commodore 64N** + lecteur de disquettes 1541 contre MSX2 Sony HB700F ou autre MSX2 720K. Jean-Marie Squarta. Tél : (16) 93.47.70.88.

Echange nouv. en mégaroms sur **MSX2**, possède un HB-700. Boris Pollet. (1) 46.37.19.71.

Echange **MSX1** + lecteur cassettes + 11 cartouches dont Nemesis 2, Daiva, Laydock + cassette Buck Rogers contre Amstrad 6128 + moniteur couleur. Pascal Pagano. Tél : (1) 43.58.36.13.

CONTACTS

Jeune femme **débutante compatible P.C.** cherche tous logiciels, utilitaires ou autres. Conseils, aide bienvenus. Chantal Perret, 22 rue du Capitaine Arrachard, 39000 Lons-Le-Saunier.

Cherche possesseurs d'**Amiga** et de **Sega** pour trucs et astuces en français. Manuel Garcia, 5814 Trans Island, Montréal, Québec, Canada. Tél : 514.733.3282.

Echange expérience et trucs sur **Sega**. Réponse assurée tous pays. Patrice Anton. Palettes 31, 1212 Grand-Lancy, Suisse.

Cherche correspondants pour **Atari** 1040 ST. Paolo Grégorio. 1356 Les Clées, Suisse. Tél : 024/55.12.71 après 17 h.

Cherche possesseurs **MSX1** sur la région parisienne (si possible banlieue ouest) pour échanger des jeux. Raphaël Dubois, 18 le Vieux Puits, 78810 Feucherolles. Tél : (1) 30.54.30.46.

Cherche commodoriste **Amiga** pour aide à la programmation en basic. Merci d'avance. Henri Palmen. Résidence Reine Elisabeth 35/3, 4530 Hermalle s/Argt, Belgique. Tél. : 041/79.33.21.

Cherche contacts **MSX1/2** sur toute la France pour échanges de logiciels. Frédéric Bele, 46 rue A. Coolen, 59123 Bray-Dunes. Tél : (16) 28.26.50.84.

Cherche correspondants pour échange de jeux sur **MSX1** (possède Hyper Rallye, Knightmare, etc.). Liste sur demande. Frédéric Villoteau. Tél : (16) 47.67.13.55.

Cherche contacts sur **MSX1/2** en France et à l'étranger. Marc Beurier. Tél. : (16) 96.32.77.90.

Rech. sur région de Toulouse poss. de **MSX2** en vue éch. d'idées et de progr.. J.-Y. Hamoneau. Tél : (16) 61.76.45.04.

DIVERS

Etudiant en inform. organise **stages** de branchement de joystick sur Atari ST. Prévoir une dizaine de jours. Si pas motivé s'abstenir. Téléph. à Atari France qui transmettra.

Pauvre pirate vend **308 GTO Ferrari**, modèle 88. Tél (jamais avant midi) : 43.69.88.87. Prix à négocier. M. Claude Opie.

Riche éditeur vend **Citroën 2CV**, bon état, modèle 62. M. Ory Ginal, tél : 43.69.88.88.

OFFRE D'EMPLOI

AMIE recherche vendeur Amiga et compatibles PC. Tél. : 43.57.48.20.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour 6 mois ou un an. Les autres (honte à eux), qui ne sont pas encore abonnés à Micro News, devront joindre un chèque de 30 F. Toute annonce reçue avant le 13 du mois passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....